

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA
PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK HARAPAN
KARTASURA**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

EMILDA DWI SETYANTO

A210140094

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JUNI, 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA
PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MNINGKATKAN
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK HARAPAN
KARTASURA

Oleh:

Emilda Dwi Setvanto

A210217084

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Sabar Narimo, MM, M.Pd

NIDN. 06-1303-6301

HALAMAN PENGESAHAN

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK HARAPAN KARTASURA

Oleh:

Emilda Dwi Setyanto

A210217084

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

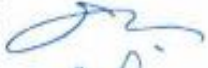


Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Senin, 21 juni 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd ()
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suranto S.Pd., M.Pd. ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Surya Jatnika, S.Pd., M.Pd ()
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



Prof. Dr. Sutama, M.Pd

NIDN 0007016002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21 juni 2021

Penulis



Emilda Dwi Setvanto
A210217084

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA
PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK HARAPAN
KARTASURA**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa video interaktif berbasis *videosome* powtoon yang layak untuk mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa komentar, saran dari para ahli dan kuantitatif berupa angket kuesioner yang diserahkan oleh siswa untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang berisikan materi kewirausahaan dan juga soal-soal evaluasi. Hasil penilaian tingkat kelayakan ahli media sebesar 4,2 masuk dalam kategori layak, ahli materi sebesar 4,3 masuk dalam kategori sangat layak, penilaian subjek uji coba produk sebesar 4 masuk dalam kategori layak, dan dari subjek uji eksperimen adalah sebesar 4,2 masuk dalam kategori layak. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33% sedangkan setelah penelitian sebesar 87,50%. Ditinjau dari rerata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula 76,00% setelah penelitian mengalami peningkatan menjadi 86,00%.

Kata Kunci: media pembelajaran powtoon, kewirausahaan, kelayakan media pembelajaran.

Abstract

This study aims to create learning media in the form of interactive videos based on *videosome* powtoon that are appropriate for entrepreneurship subjects at Harapan Kartasura Vocational School. This type of research uses R&D (*Research and Development*) with the development model used in this study using the ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) instructional design model. The types of data used in this study are quantitative and qualitative data types. This study uses qualitative data in the form of comments, suggestions from experts and quantitative in the form of questionnaires submitted by students to determine the feasibility of using Powtoon-based learning media. The result of this research is a learning media product in the form of interactive learning videos that contain entrepreneurship material and also evaluation questions. The results of the assessment of the feasibility level of media experts of 4.2 are in the appropriate category, material experts of 4.3 are in the very feasible category, the

assessment of product test subjects is 4 in the appropriate category, and from experimental test subjects 4.2 is included in the eligible category. The achievement of KKM before the research was 33.33% while after the research it was 87.50%. In terms of the average student learning outcomes, there was an increase which was originally 76.00% after the study had increased to 86.00%.

Keywords: powder learning media, entrepreneurship, the feasibility of learning media.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari satu proses pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengubah tingkah laku manusia menjadi manusia yang berkualitas dan memiliki pola pikir yang luas. Pendidikan merupakan pilar penting dalam pembangunan satu bangsa diperlukan inovasi-inovasi agar proses dan tujuan pendidikan tetap mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan dunia pendidikan harus terus dilakukan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan yang ada saat ini. Dunia pendidikan yang berkembang akan meningkatkan kualitas sesuai dengan apa diperlukan saat ini. Melalui pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang diinginkan adalah keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan, serta mencapai tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah untuk mencapai keberhasilan tersebut. Guru harus membimbing siswa sehingga lebih aktif selama proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, melainkan dapat juga memanfaatkan teknologi menjadi alat bantu dalam

membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Berdasarkan pengertian pendidikan dan tujuan pendidikan, bahwa kemandirian merupakan aspek yang penting dalam pendidikan. Kurangnya sifat kemandirian dalam belajar dapat menimbulkan kebiasaan belajar yang kurang baik, seperti membolos, belajar hanya ujian dan mencontek (Desmita, 2011 : 189).

Suteja, S. & Hanjaya (2008: 241), “Teknologi informasi memungkinkan penciptaan teknik pengajaran baru, yaitu melalui media interaktif ataupun video”. Oleh karena itu, guru tidak hanya selalu berpatokan pada media papan tulis dan selama dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan bidang pengetahuannya. Di samping itu, guru juga harus menguasai materi pembelajaran mampu membuat materi pembelajaran yang disampaikan menarik minat dan perhatian metode ceramah saja selama proses belajar mengajar jika ingin mencapai tujuan pembelajaran yang baik, melainkan juga harus ditambah dengan bantuan.

Menurut Hamalik dalam Arsyad, A, (2011: 15), “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Sejalan dengan itu, Hamdani (2011: 89) juga menyatakan “Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”.

Penelitian ini untuk mengetahui peran media terhadap efektifitas siswa. Kegiatan yang berkualitas tidak hanya berdasarkan teori dan kurikulum yang ada kurikulum yang ada tetapi juga sega elemen yang mendukung proses pembelajaran. Pertama adalah ketersediaan tenaga pendidikan yang mumpuni sehingga dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Kedua kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru. Ketiga sarana dan prasarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang di gunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga ilmu yang disampaikan oleh guru dapat di terima dengan baik oleh siswa. Kemampuan

berfikir kritis dan kreatif memungkinkan seseorang mempelajari masalah yang dihadapi secara sistematis, menghadapi berbagai tantangan dengan cara yang terorganisir, merumuskan pernyataan yang inovatif dan merancang solusi-solusi yang orisinal. Salah satu animasi yang menarik untuk digunakan sebagai media presentasi yaitu powtoon. Aplikasi ini merupakan web apps untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan yang mudah. Memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Media powtoon dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas <http://bahtra12.blogspot.com/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>.

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat observasi siswa kelas X SMK Harapan Kartasura penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan sangat disukai oleh siswa. Ketika siswa diberi video saat pembelajaran dengan materi peluang usaha kendaraan ringan siswa menjadi lebih antusias dalam menyaksikan video pembelajaran tersebut. Tapi sayangnya berdasarkan pengamatan peneliti penggunaan media berbasis audiovisual yang salah satunya berbentuk film pendek justru kurang mendukung dengan isi materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan, sehingga dengan adanya media audiovisual powtoon ini dapat melengkapi apa yang tidak terdapat dalam media audiovisual biasa seperti pengguna dapat memasukkan materi pembelajaran ke dalam video tersebut dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tidak hanya sekedar menonton tapi juga sekaligus mengamati materi yang disampaikan dalam media *powtoon* tersebut.

Dengan demikian dilakukan pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X TKR materi perakitan mobil yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat kelayakan ditentukan dari penilaian dari para ahli media, ahli materi, dan responden subjek penelitian, serta tingkat nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* di kelas X SMK Harapan Surakarta.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407), Metode penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang dikembangkan oleh Mollenda dan Reiser (1990), dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan langkah yang sesuai dengan penilaian dari para 2 ahli media dan 2 ahli materi dalam mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran, serta responden atau subjek dalam uji 20 siswa uji coba produk dan uji eksperimen 25 siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket kuesioner yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media powtoon, sedangkan data kualitatif diperoleh peneliti dari komentar dan saran penilaian mengenai media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, adalah media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media yang mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan dan memuat materi, contoh, dan gambar yang membantu siswa memahami maksud tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang baik adalah mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan meminimalisir agar siswa tidak pasif dalam pembelajaran. Setelah dilakukan observasi dan diketahui bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias dan hasil belajar belajar siswa salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis aplikasi

Videoscribe Powtoon. pada langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan pembuatan awal media pembelajaran yang kemudian akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi mengenai desain dan isi materi yang ada pada media pembelajaran tersebut sebelum nantinya akan diuji coba produk pada subjek atau responden.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Powtoon* dilakukan kepada dua subjek atau responden, yaitu pada subjek uji coba produk dan uji coba eksperimen atau pemakaian. Pada tahap uji coba produk dilakukan di kelas Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 1 dengan jumlah 20 siswa. Untuk subjek uji eksperimen dilakukan di kelas TKR 2 dengan jumlah 25 siswa. Responden atau subjek penelitian akan memberikan penilaian mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Powtoon* dari aspek (1) Manfaat Media sebesar 4,3 (2) Desain Media sebesar 4,2 (3) Pengoperasian Media sebesar 4,1 serta diperoleh rata-rata sebesar 4,2 masuk ke dalam kategori “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* dari aspek (1) Silabus sebesar 4,2 (2) Kualitas Materi sebesar 4,6 (3) Penyajian Materi sebesar 4,3 serta diperoleh rata-rata sebesar 4,4 dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh subjek penelitian atau responden uji coba produk mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran ekonomi materi masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi dari aspek (1) Manfaat Media sebesar 3,9 (2) Penyampaian Materi sebesar 4 (3) Silabus sebesar 4 (4) Desain Media sebesar 3,9 dan (5) Pengoperasian Media sebesar 4 serta diperoleh rata-rata sebesar 4 masuk ke dalam kategori “Layak”.

Untuk hasil penilaian yang dilakukan oleh subjek atau responden uji eksperimen mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran ekonomi materi masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi dari aspek

(1) Manfaat Media sebesar 4,4 (2) Penyampaian Materi sebesar 4,2 (3) Silabus sebesar 4,1 (4) Desain Media sebesar 4,2 dan (5) Pengoperasian Media sebesar 4,2 serta diperoleh rata-rata sebesar 4,2 masuk ke dalam kategori “Layak” sebagai media pembelajaran.

Sedangkan untuk perbedaan tingkat hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajar berbasis aplikasi Powtoon pada mata pelajaran kewirausahaan dilakukan dengan diperoleh hasil rata-rata nilai hasil siswa saat sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 76% sedangkan untuk nilai rata-rata sesudah penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 86% Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran kewirausahaan proses kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Tingkat kelayakan media pembelajaran *Powtoon* memiliki nilai rata-rata dari penilaian ahli media sebesar 4,2 masuk pada kategori layak, penilaian dari ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,3 masuk dalam kategori sangat layak, penilaian dari subjek uji coba produk diperoleh rata-rata sebesar 4,1 masuk pada kategori layak, dan penilaian dari subjek uji eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 4,3 dan masuk pada kategori layak. Untuk tingkat hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran dari 76% menjadi 86% hal ini menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi *Powtoon* adalah media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil ini juga diperkuat penelitian yang dilakukan Huda (2014), hasil yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu media pembelajaran karikatur berbasis *Videoscribe Powtoon* memiliki kelayakan tinggi. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan nilai sebesar 70% (valid dan tidak memerlukan revisi) dan ahli media memberikan nilai

sebesar 96% (valid dan tidak memerlukan revisi). Hasil angket minat sebelum dan sesudah uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata minat belajar siswa sebelum uji coba adalah 48,88 dan sesudah uji coba adalah 52,92 atau dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa sebesar 10,03.

Penelitian ini dilakukan oleh Wulandari (2016) hasil penelitian Skor validasi yang 118 diperoleh dari ahli media adalah 72,5% dilihat dari mutu teknis yang dimiliki media, dan 75,9% dilihat dari aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 86,1% dilihat dari aspek media, dan 87,5% dilihat dari kesesuaian isi materi. Berdasarkan uraian tersebut maka media termasuk dalam kategori baik menurut ahli media, dan termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli materi. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar yang diberikan kepada siswa dan guru. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 0,74 dimana jika dimasukkan ke dalam kategori faktorgain tergolong tinggi. Sedangkan menurut pengakuan guru, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai *n-gain* sebesar 0,76 angka tersebut juga tergolong kedalam kategori tinggi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan: Hasil penelitian media pembelajaran aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran setelah penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media ini berpengaruh terhadap efektifitas siswa dalam pembelajaran. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada dua guru dapat diketahui bahwa respon positif muncul dari hasil jawaban wawancara tersebut. Melalui data penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan materi peluang usaha kendaraan ringan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan baik dilihat dari ketercapaian KKM maupun rerata hasil belajar siswa. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33%, setelah penelitian meningkat menjadi 87,50%. Ditinjau dari

rerata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang semula 76.00%, setelah penelitian peningkatan menjadi 86.00%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasipowtoon dapat digunakan dan berdampak positif pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa kendala dalam penggunaan media powtoon ini. Kendala tersebut ada pada perhatian siswa, pembuatan dan pengoperasian media. Pada perhatian siswa, data ini diperoleh pada saat observasi dilakukan peneliti. Diperoleh hasil, bahwa beberapa siswa justru asyik mengamati sajian tampilan pada media powtoon, bukan pada materi yang akan jadi bahan pembelajaran. Pada pembuatan, hal ini dikarenakan media ini merupakan media baru dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura, sehingga perlu mempelajari agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa. Tentunya hal ini disesuaikan antara sajian materi dengan tampilan pendukung. Jika keduanya tidak berkesinambungan justru media ini bukan akan menjadi media penyampai materi namun justru hanya tontonan semata. Tampilan pendukung yang disesuaikan ini meliputi, animasi, audio, dan visual yang menarik. Dari segi pengoperasian, kendalanya yaitu media ini akan ditampilkan jika dihubungkan dengan laptop dan proyektor. Hal ini berarti media ini sangat bergantung arus listrik. Untuk itu perlu perencanaan dan persiapan media lain untuk mengantisipasi jika media ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, M.L. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis powtoon Videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa

Kelas XI IPS 2 MAN Malang 1. *Skripsi*, Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Malang.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta.

Suteja,S.,& Hanjaya. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.

Wulandari, D.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*, Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang.